

Oblicza interaktywności. Warsztat twórczy przy kreacji plastycznej jako interaktywna forma sztuki

Istota sztuki interaktywnej

Wśród różnorodnych zjawisk zachodzących w sztuce współczesnej daje się wyodrębnić nurt sztuki interaktywnej, której korzenie sięgają sztuki kinetycznej, sztuki działania, sztuki instalacji, sztuki mediów elektronicznych i sztuki koncepcyjnej¹. Jej istotą jest współtworzenie dzieła (artefaktu)/sytuacji artystycznej przez odbiorców, przy czym podjęcie aktywności zmierzającej do ingerencji w proponowaną strukturę artystyczną jest inicjowane przez tę strukturę. Cechą tej formy sztuki jest odejście od tradycyjnego pojmowania dzieła jako materialnego artefaktu – dziełem staje się wydarzenie, które można określić jako sytuację artystyczną współtworzoną przez odbiorców partycypujących w oferowanych im aktywnościach. Odbiorcy włączający się w działanie nadają mu ostateczny sens, współtworząc je w ten sposób. Mamy więc tu do czynienia z dwoma faktami: 1) rozproszonym autorstwem, bowiem równoprawnymi autorami dzieła pozostają artysta, będący autorem jego koncepcji, jak i odbiorca partycypujący w jego tworzeniu oraz 2) niedokończonym dziełem, bowiem w założeniu zostaje ono dokończone przez odbiorców.

W zależności od koncepcji działania sytuacja artystyczna jest aranżowana: 1) bezpośrednio przez artystę, 2) komputer, który na bazie odpowiedniego programu steruje zachowaniem odbiorców lub 3) wirtualne postacie wykreowane przez artystów, które stają się partnerami odbiorców².

Należy w tym miejscu wspomnieć, że współcześnie termin „sztuka interaktywna” jest rezerwowany dla dzieł tworzonych przy użyciu technologii cyfrowych³.

¹ R. Kluszczyński, *Koncepcyjność i sztuka interaktywna. Analiza polskich przykładów*, „Sztuka i Dokumentacja” 2012, nr 6, s. 73-74; http://www.doc.art.pl/pdf_sid6/kluszczyński_r_SID6.pdf [dostęp: 20.11.2016].

² R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

³ Tamże.

Typy interaktywności

Eric Zimmerman⁴, odnosząc się do istoty interakcji zachodzących w zaaranżowanej sytuacji artystycznej, wyróżnia cztery typy interaktywności: poznawczą, funkcjonalną, eksplicytną, meta-interaktywność.

Interaktywność poznawcza zachodzi na poziomie operacji mentalnych. Jej istotą jest nadawanie znaczeń i ich negocjacja. Partycypacja w tworzeniu dzieła odnosi się do zaangażowania na poziomie interakcji psychologicznych, emocjonalnych, hermeneutycznych i semiotycznych. Rozumienie takie przypisuje interaktywność podmiotowi doświadczającemu sztukę a nie dziełu, co pozwala przyjąć, że każde dzieło sztuki jest interaktywne, niezależnie od przysługujących mu właściwości. Tak rozumianą interaktywność, nazywaną antropologiczną bądź animalistyczną (w sensie właściwości przysługującej istotom żywym), można odnieść nie tylko do kontaktów ze sztuką, lecz do wszystkich czynności kognitywnych, co każe rozpatrywać ją w kategoriach komunikacji interpersonalnej. Następstwem takiego stanowiska jest zanegowanie występowania interaktywnej komunikacji między człowiekiem a maszyną, komputerem, środowiskiem cyfrowym⁵.

Interaktywność funkcjonalna odnosi się do poziomu materialności dzieła, kierując refleksję w stronę jego struktury jako wyznacznika możliwych praktycznych działań. Struktura wyznacza jakość i zakres możliwego doświadczenia, jego indywidualizacji, aczkolwiek nie pozwala na ingerencję w nią samą. Interaktywność funkcjonalna obejmuje więc zachowania i niespecyficzne procedury, które wspomagając kontakty ze wszelkimi przedmiotami materialnymi, wykraczają poza przestrzeń sztuki. Jest więc, podobnie jak interaktywność poznawcza, cechą człowieka – nie przynależy do świata sztuki⁶.

O właściwej interaktywności sztuki można mówić wówczas, gdy dzieło – artefakt odrzuca trwałość struktury, niezmienność formalną, nabierając tym samym cech wydarzenia. Te cechy wiążą się z interaktywnością eksplicytną, która opiera się na autonomiczności dzieła. Złożona struktura dzieła i jego możliwości kreacyjne pozwalają mu stać się partnerem interakcji dla człowieka. Dzieło i człowiek stają się wówczas współwykonawcami performance'u realizowanego przez dzieło. Dzieje się to dzięki właściwościom dzieła w zakresie twórczego współdziałania w przestrzeni kulturowej. Tego rodzaju interaktywność pozwala na otwartą interakcję, ograniczoną jedynie przez procedury zaplanowane w dziele. Ma charakter wewnętrzny, jest praktyką rozwijaną przez odbiorcę w obrębie tekstowego świata. Kluszczyński prezentuje pogląd, że jest ona uzyskiwana na bazie technologii sztucznego życia i sztucznej inteligencji, łącząc ją z rozwijaną współcześnie interaktywną sztuką nowych mediów⁷.

⁴ E. Zimmerman, *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need Discipline*, [w:] Wardrib-Fruin, North, Harrigan P. (eds), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, London 2004; za: R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, dz. cyt.

⁵ R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, dz. cyt.

⁶ Tamże.

⁷ Tamże.

Meta-interaktywność jest realizowana w transtekstualnej przestrzeni kulturowej. Łączy w sobie zjawiska z obszaru różnych mediów, przyjmuje formę interakcji z tekstami. Dzieła w tym przypadku są interaktywnymi systemami współpracującymi z człowiekiem. Są skonstruowane w sposób pozwalający na identyfikację zachowania (ruchów ciała, komunikatów werbalnych, zmian stanów emocjonalnych, manipulacji fizycznych) i generowanie reakcji na nie. Obejmuje relacje zewnętrzne, wynikające z przepływu informacji między komputerem a podmiotem (zewnętrznym środowiskiem), i wewnętrzne, związane z przekształcaniem struktury proponowanego dzieła (instalacji multimedialnej). Inne spojrzenie każe postrzegać interaktywność artystyczną jako interakcję między publicznością (odbiorcami) a artystą zachodzącą w środowisku cyfrowym⁸.

Strategie sztuki interaktywnej

Sztuka interaktywna może przybierać dwojakiego rodzaju postać: utrzymywać się w granicach jednego medium lub korzystać z wielu mediów, w tym technologii cyfrowej. Jak podkreśla Kluszczyński:

„Hipermedia, czyli interaktywne multimedia stanowią fundament aktualnej twórczości interaktywnej. W jej ramach technologie medialne wchodzą często w dialog z tradycyjnymi mediami sztuki, wyznaczając w ten sposób również zakres podejmowanych tematów i problemów. Często jednak proponują one doświadczenia, które usiłują odbywać się bez związków z tradycyjnymi dyscyplinami artystycznymi”⁹.

Czynnikiem organizującym działania zaliczane do sztuki interaktywnej są artefakty opracowywane przez artystów i interaktywne praktyki odbiorcze, które wespół z innymi czynnikami (aktywizowanymi treściami, wykorzystywaną technologią) tworzą systemy powiązań. Ich dynamika i wykorzystywane w nich kanały komunikacyjne zostają określone przez strategie przyjęte w dziele interaktywnym, wyznaczając tym samym zakres interaktywnych zachowań odbiorców. Uwzględniając różnorodność koncepcji działań odwołujących się do interaktywności, Ryszard Kluszczyński¹⁰ wymienia następujące strategie wykorzystywane w realizacjach sztuki interaktywnej: 1) instrumentu, 2) gry, 3) archiwum, 4) labiryntu, 5) kłacza, 6) systemu, 7) sieci, 8) spektaklu.

Strategia instrumentu oferuje odbiorcy możliwość wykonania własnego dzieła – wydarzenia. Odbiorca używa w tym celu interfejsu wykonanego zgodnie z koncepcją artysty, który jest instrumentem generującym audiowizualne spektakle, albo włącza się w zaaranżowaną sytuację określoną przez strategię zarządzającą interfejsem – owo określenie dotyczy przestrzeni działania i jego zasad (ram)¹¹.

⁸ Tamże.

⁹ Tamże, s. 24-26.

¹⁰ Tamże, s. 76.

¹¹ Tamże.

Strategia gry koncentruje się na interakcji, organizując wokół niej działania, określające ostateczną formę dzieła. Uczestnik działania dysponuje z góry określonymi zasadami i narzędziami, które wyznaczają zakres ostatecznych efektów¹².

W strategii archiwum kluczowe znaczenie ma zbiór informacji (wizualnych, audiowizualnych) udostępnionych odbiorcy. Ich cechą jest swoboda dostępu do informacji, bez narzucania im jakiegokolwiek porządku. Interakcja sprowadza się do ich eksploracji, a jej indywidualne taktyki wykorzystywane przez odbiorcę prowadzą do indywidualnego doświadczenia, wyznaczonego jednak poprzez ramy narzuconej struktury¹³.

Strategia labiryntu opiera się na idei organizacji podanych informacji w strukturę, której forma zależy jedynie od uczestnika interakcji. Odbiorca nie dysponuje żadną wstępną wiedzą na temat charakteru informacji i struktury określającej przestrzeń i przebieg działania złożonego na dzieło¹⁴.

Strategia kłacza również koncentruje się na organizacji danych, przy czym są one ułożone w sposób umożliwiający ich rozwinięcie podczas interaktywnego doświadczenia poza pierwotny zakres. W odróżnieniu od strategii labiryntu, strategia kłacza umożliwia kreację nowych obszarów, czyli rozwoju w nieokreślonym kierunku. Obejmuje zarówno tworzenie nowych sensów, jak i ich materialnych (wizualnych) nośników¹⁵.

Kolejną strategię – systemu – cechuje procesualność, cyfrowość i zanurzenie w sieci Internetu, jednak należące do niej dzieła nie inicjują interakcji. Prezentowane wydarzenia przebiegają w świecie cyfrowym, nie wkraczając w rzeczywistość odbiorcy. Jedyna interaktywność jaka może być im przypisana ma charakter wewnętrzny i wynika z autonomizowania się cyfrowych systemów komputerowych. Zaliczane do nich dzieła stanowią układ zamknięty o określonym porządku mechanizmów tworzących dzieło. Niektóre z dzieł korzystają jeszcze z zasobów generowanych przez człowieka, ale nie odbiorcę dzieła, z kolei inne oparte są na całkowitej autonomii porządku technologicznego¹⁶.

Strategia sieci oparta jest na idei kształtowania relacji między uczestnikami wydarzenia i ich rezultatów. Wydarzenia są aranżowane ponadto w przestrzeni publicznej. Działania nie zawsze są związane z cyfrowymi technologiami interaktywnymi¹⁷.

Ostatnia ze strategii – spektaklu – w centrum zainteresowania stawia samo wydarzenie, które poprzez to wyróżnienie przybiera postać spektaklu. Jego koncepcja zawiera konieczność włączenia się w działania uczestników, którzy stają się częścią spektaklu. Uczestnik ma jednak ograniczoną możliwość wpływania na przebieg wydarzenia – określa moment początku lub końca albo przyjmuje rolę osoby doświadczającej danego wydarzenia, które rozgrywa się w jego indywidualnym świecie. Uczestnik staje się niejako obserwatorem wydarzeń rozgrywających się w jego świecie, a jego doświadczenie ma na niego wpływ¹⁸.

¹² Tamże.

¹³ Tamże.

¹⁴ Tamże.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Tamże.

¹⁷ Tamże.

¹⁸ Tamże.

Warsztat twórczy jako interaktywna forma sztuki

Sztuka interaktywna jest oparta na interaktywności eksplicytnej. Jej cechą jest emancypacja odbiorcy wyrażająca się w odejściu od narzucanych interpretacji dzieła i umożliwieniu mu partycypacji w jego tworzeniu, co przyznaje mu status twórcy. Odbiorca uwalnia się od dominacji dzieła, jego artystycznych struktur, przejmując nad nim kontrolę. Zmianie ulegają relacje między twórcą, odbiorcą a dziełem. Twórca w tym wypadku odchodzi od tworzenia formy (tekstu) na rzecz tworzenia kontekstu, aranżuje sytuację artystyczną dla przyszłego odbiorcy. Owa sytuacja stanowi przestrzeń podmiotowego doświadczenia odbiorcy, umożliwiając mu jego kreację¹⁹. Wszystko to prowadzi do emancypacji ze sztywnych ram sztuki narzuconych przez jej struktury formalne²⁰. Dzieło zaczyna uprawomocniać się nie poprzez formę artystyczną a poprzez dyskurs – w jego zawartości treściowej²¹.

Zgodnie z poglądem Kluszczyńskiego²² sztukę interaktywną można ujmować w dwóch perspektywach: 1) interakcji społecznych, których początków należy upatrywać w zjawiskach *happeningu*, *performance*, *techno art* lub 2) cyfrowych technologiach informatycznych. Żaden z nich nie pozostaje uprzywilejowany, bowiem niezmiennie, od początków sztuki interaktywnej, realizowane są dzieła odnoszące się do każdego z wymienionych aspektów (społecznego i technicznego). Interaktywność postrzegana jest przez niego jako właściwość sztuki ufundowana na zjawisku interakcji, z kolei interaktywność artystyczną traktuje jako interakcję zachodzącą między odbiorcami i artystami w środowisku cyfrowym.

Forma warsztatu twórczego, która będzie tu omawiana w aspekcie interaktywności, lokuje się w pierwszej perspektywie – postrzegania jej przez pryzmat interakcji społecznych. Samo pojęcie warsztatu jest kategorią ogólną, odnoszącą się do progresywnych realizacji artystycznych mających źródło w sztuce działania²³. Charakterystyczne dla nich jest wykraczanie poza tradycyjne ujęcie dzieła jako materialnego artefaktu, wspomniane realizacje odchodzą od idei jego konstytuowania na rzecz działania. Koncepcja warsztatu opiera się na idei partycypacji, co czyni odbiorców aktywnymi uczestnikami oferowanych działań. Następstwem tego założenia jest zniesienie dominacji artysty – dzieło przekształcając się w wydarzenie (działanie), traci tym samym stałość formy, jest konstytuowane w interakcjach zachodzących między działającym uczestnikiem (odbiorcą) a artystą. Warsztat jest zatem formą działania

¹⁹ A. Berleant, *Prze-mysleć estetykę. Niepokorne eseje o sztuce*, Kraków 2007.

²⁰ Ten sposób interpretacji interaktywności wpisuje się w koncepcję Roya Ascotta (R. Ascott, *From appearance to Apparition. Communication and Culture in the Cybersphere* [w:] *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, E.A. Shanken (ed.), CA: University of California Press, Berkeley and Los Angeles 2007).

²¹ Ł. Guzek, *Sztuka instalacji. Zagadnienie związku przestrzeni i obecności w sztuce współczesnej*, Wydawnictwo Neriton, Warszawa 2007.

²² R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, dz. cyt.

²³ Sztukę działania ujmuje się tu zgodnie z propozycją Kluszczyńskiego jako „nazwę zbiorczą ogarniającą krąg zróżnicowanych zjawisk artystycznych, w których produkcja artefaktu jest zastępowana przez różnego rodzaju aktywności, odbywające się w (bez) pośredniej obecności publiczności i niekiedy przy jej aktywnym udziale” (za: *Sztuka interaktywna...*, dz. cyt., s. 77).

w przestrzeni zaaranżowanej przez artystę, przy czym ową przestrzeń wyznaczają dwa przenikające się wymiary – mentalny, na który składają się doświadczenia podmiotu znajdującego się (działającego) w tej przestrzeni, oraz materialny, określony przez strukturę artystyczną.

Analizowanym tu przykładem realizacji warsztatowych są warsztaty twórcze przy kreacji plastycznej Eugeniusza Józefowskiego. Ich koncepcja zakłada aranżowanie sytuacji artystycznych generujących podmiotowe doświadczenie uczestników w rzeczywistości wykreowanej przez Artystę, wyznaczającej przestrzeń sztuki. Treścią tego doświadczenia jest refleksja nad sobą, sposobem postrzegania rzeczywistości (wewnętrznej i zewnętrznej) oraz swojego w niej miejsca. Ten sposób spojrzenia na sztukę zawiera w sobie odniesienia do głoszonej przez awangardę idei „sztuki dla umysłu”, oznaczającej odejście od formy w stronę koncentracji na znaczeniu, jednak właściwa dla tej formy refleksja teoretyczna odsyła do koncepcji postrzegania sztuki w kategoriach dyskursu, w którym kluczowego znaczenia nabierają kwestie związane bezpośrednio z życiem, byciem w świecie ze wszystkimi jego aspektami cywilizacyjno-kulturowymi i społeczno-politycznymi²⁴.

Warsztat twórczy ma ściśle określoną strukturę wyznaczoną przez jego etapy: 1) trening wyobraźniowy, 2) kreację wizualną, 3) dyskusję inicjowaną powstałymi obiektami. Owa struktura działania wyznacza przestrzeń mentalną warsztatu – doświadczenia pojedynczych osób nakładają się na siebie, tworząc zgeneralizowaną refleksję, która wypełnia warsztat treścią. Refleksja ta wpisuje się w dyskurs o sobie i swoim miejscu w świecie.

Przestrzeń warsztatu ma jednocześnie wymiar materialny, określony przez miejsce realizacji oraz tworzywa użyte w kreacji²⁵. Miejsce realizacji jest dobierane celowo, ze względu na jego sugestywność i możliwość metaforycznych odniesień do problematyki poruszanej w warsztacie. Jego symbolika powinna potęgować refleksję, co sprzyja budowaniu klimatu odpowiedniego dla planowanych doświadczeń. Szczególnie ważna jest jego właściwość inicjowania polisensorycznych doznań uczestników składająca się na pogłębione odczuwanie jego przestrzeni. Podobną rolę odgrywają tworzywa, ich niezwykłość związana z zastosowaniem materiałów naturalnych w kreacji obiektów artystycznych uruchamia głęboko ukryte pokłady wyobraźni.

Warsztat twórczy porzuca ideę materialnego dzieła na rzecz inicjowania doświadczeń, znosi też podział na artystę i odbiorcę, przełamując tym samym linearność dyskursu. Dystans między partycypującymi w warsztacie uczestnikami a dziełem (warsztatem) zostaje wyeliminowany – warsztat narzuca się uczestnikom za pośrednictwem struktury stymulującej ich przeżycia, która wkraczając w ich przestrzeń osobistą, przyczynia się do jej modyfikacji (mentalnych, emocjonalnych)²⁶. Treść zainicjowanych dyskursów jest odzwierciedlana w strukturze powstających obiektów. Istotą projektowanych działań jest koncentracja na samym procesie twórczym, którego organizacja przewiduje współuczestnictwo w doświadczaniu. Zamysł ten eliminuje do-

²⁴ Por. Ł. Guzek, *Sztuka instalacji...*, dz. cyt., s. 19.

²⁵ E. Józefowski, J. Florczykiewicz, *Warsztat twórczy jako okazja rozwoju podmiotowego w przestrzeni sztuki*, JAKS, Wrocław 2015.

²⁶ Tamże.

minację artystycznej struktury (dzieła), zastępując ją w tym przypadku koncentracją na osobie i kontekście jej funkcjonowania w świecie²⁷. Warsztat jest zatem odmianą sytuacji estetycznej, procesem organizującym pole estetyczne²⁸, ukierunkowanym na inicjowanie dyskursu.

Interaktywność warsztatu twórczego należy rozpatrywać w kategoriach interakcji społecznych. Te inicjowane w warsztacie mają charakter wielopoziomowy, zachodzą między: 1) zamysłem artystycznym a miejscem realizacji i określonymi uczestnikami (poziom koncepcji), 2) osobami, tj. artysta – uczestnik, uczestnik – uczestnik (poziom interakcji), 3) uczestnikiem a obiektem (poziom podmiotu), 4) środkami wyrazu (tworzywem) a strukturą artystyczną (poziom obiektu)²⁹.

Odnosząc się do typów interaktywności wyróżnionych przez Zimmermana, warsztatowi należy przypisać interaktywność kognitywną i funkcjonalną. Pierwsza związana jest z treścią inicjowanych refleksji, druga ze strukturą warsztatu – jego ukierunkowaniem na inicjowanie doświadczeń. W przypadku warsztatu twórczego dziełem jest sam warsztat, tj. realizowane przedsięwzięcie. Jego przebieg nie jest ściśle określony, koncepcja artysty wyznacza jedynie ramy, które podczas warsztatu zostają wypełnione treścią doświadczeń i charakterem działań podjętych przez uczestników. Warsztat postrzegany jako całość – wydarzenie jest zatem autonomiczny, jego forma zostaje uzgodniona w toku interakcji zachodzących w jego przestrzeni. Można więc przypisać mu właściwości kreacyjne w sferze mentalnej. Nie są one tożsame z właściwościami kreacyjnymi technologii cyfrowej, aczkolwiek można powiedzieć, że wyzwalana interaktywność ma charakter wewnętrzny i jest praktyką rozwijaną w obrębie tekstowego świata.

Forma warsztatu twórczego przy kreacji plastycznej jest efektem długoletniej praktyki artystycznej. Pierwszą realizacją artysty, która zapoczątkowała jego działalność w tym zakresie, była akcja plastyczna pt. „Głowa”.

Akcja plastyczna „Głowa” (fot. 1)

Akcja została zrealizowana z grupą dzieci na terenie osiedla LSM w Lublinie w 1978 r.³⁰ Akcja rozgrywała się sekwencyjnie w czterech miejscach: na placu budowy osiedla, na przylegającej do niego drodze, w śmietniku oraz w centrum handlowym. Idea działania była umownie określona jako zabawa w teatr, aczkolwiek jej zamysł był znacznie szerszy – celem działania było wprowadzenie nowego porządku – artystycznego w przestrzeni społecznej w sposób narzucający się przypadkowej „publiczności” (przechodniom). Pierwszy etap działania został poświęcony przygotowaniu rekwizy-

²⁷ Ł. Guzek, *Sztuka ...*, dz. cyt.

²⁸ Zgodnie z propozycją A. Berleanta pojęcie pola estetycznego jest rozumiane jako funkcjonalny związek między wszystkimi uczestnikami wydarzeń estetycznych (twórcą, odbiorcą, artefaktem), inicjujący doświadczenia estetyczne (za: A. Berleant, *Prze-myśleć estetykę. Niepokorne eseje o sztuce*, Kraków 2007).

²⁹ Tamże.

³⁰ *Baśniowość życia. Warsztaty twórcze Eugeniusza Józefowskiego 1978-2005 r.*, Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu, 2005, film dokumentalny, płyta DVD.

tów. Były nimi głowy wykonane przez namalowanie ich na kamieniach, przy czym kamienie zostały wybrane ze stosu ułożonego przez budowlańców na placu budowy. Do malowania używano trzech barw podstawowych (żółtej, czerwonej i niebieskiej). Następnie wykonane prace były suszone na kopczykach z siana, tworząc w ten sposób instalację w przestrzeni. Po wysuszeniu kamienne głowy stały się rekwizytami umożliwiającymi odgrywanie ról przez dzieci. Scenariusze tych inscenizacji były wymyślane na bieżąco przez aktorów.

Już sama obecność grupy dzieci malujących kamienie na placu budowy inicjowała reakcje przechodniów, ich zainteresowanie wzmogły odgrywane inscenizacje. Część z nich zatrzymywała się i formułowała komentarze o różnym wydźwięku – aprobuje i krytykuje (np. komentarze typu: *kto wam na to pozwoli?*), pojawiały się też nakazy opuszczenia miejsca (np. nakaz typu: *uciekajcie stąd!*).

Drugim miejscem działania były kontenery śmietnikowe. Korzystając z tego, że były puste (świeżo opróżnione), zdecydowano, że staną się one sceną dla inscenizacji. Po wejściu do nich na zewnątrz widoczne były jedynie ręce, natomiast dodatkowym elementem teatralnym był pogłos uzyskiwany dzięki schowaniu się w blaszanym kontenerze. Wypowiadane teksty stały się bardziej znaczące dzięki uzyskanej wyrazistości. Dodatkowym elementem zaskoczenia dla przypadkowych przechodniów były głosy wydobywające się ze śmietnika. Działanie to zgromadziło dość dużą liczbę publiczności, przyglądało mu się około 600 osób³¹.

Kolejna sekwencja działania opierała się na idei bezpośredniego zaistnienia w przestrzeni publicznej (działania na placu budowy nie ograniczały w żaden sposób przechodniów). Ułożono kamienne głowy w poprzek drogi, co stanowiło oczywistą ingerencję w szlak komunikacyjny, prowokację, która wymuszała reakcje przechodniów.

Ostatni etap miał miejsce w centrum handlowym. Jego idea, podobnie jak poprzednio, opierała się na ingerencji w przestrzeń publiczną – kamienne głowy układało przed wejściem do sklepów. Po zakończonym działaniu kamienne głowy wróciły na stos, z którego zostały zabrane.

Następnego dnia okazało się, że na drodze, która była miejscem działania, zostało narysowanych wapiennymi kamieniami parę setek uśmiechniętych twarzy, które imitowały bruk. Nie wiadomo, kto był ich wykonawcą – czy uczestnicy akcji, którzy wrócili tu po lekcjach, czy inne dzieci z osiedla. Fakt ten zdecydowanie dowodzi długofalowego oddziaływania sztuki, jej dzieł na człowieka, ujawniając jednocześnie siłę zaproponowanego przez Józefowskiego działania artystycznego.

Koncepcja tej realizacji ma niewątpliwie źródła w progresywnych formach artystycznych realizowanych w latach 60. i 70. ubiegłego wieku. Najbardziej widoczny jest jej związek ze sztuką działania i happeningiem, w których koncentracja na dziele zostaje przesunięta w stronę akcentowania procesu – działania i towarzyszących mu doświadczeń, a jednocześnie proponowane działania stanowią formę prowokacji artystycznej zachęcającej publiczność do reakcji, włączenia się w działanie. Rola arty-

³¹ Żartobliwym (w dzisiejszej ocenie) epizodem było pojawienie się milicjanta, który nie podjął działań służbowych (wyjaśniających czy kontrolnych), tylko po chwili obserwacji oddalił się.

sty sprowadzała się do wyznaczenia pola i ram aktywności, inicjując interaktywne działania uczestników, które przeistaczały się w wydarzenie artystyczne. Założenia te zostały w pełni zrealizowane w omawianej akcji. Interakcje nawiązywane z publicznością (przypadkowymi przechodniami) wносиły wkład w powstające dzieło – wydarzenie artystyczne, jego kolejne sekwencje powstawały w odpowiedzi na reakcje. Zatem działanie to spełniało podstawowe kryteria przypisywane sztuce interaktywnej. Na związku ze sztuką działania i happeningiem wskazuje już samo określenie przez Józefowskiego proponowanego działania jako akcji.



Fot. 1. Akcja plastyczna pt. „Głowa”, 1978 (fot. S. Gajus)

Warsztat „Drzewa i kamienie”

Realizacja „Drzewa i kamienie” została przeprowadzona w galerii BWA w Zielonej Górze w 1988 r.³² Działanie zostało zaplanowane na pięć dni, każdego dnia uczestniczyła w nim inna grupa (młodzieży szkolnej, młodzieży niepełnosprawnej intelektualnie, a w ostatnim dniu pracowano z rodzicami i dziećmi dotkniętymi porażeniem mózgowym). Każdego dnia realizowano inny temat: „Rozmowa okolicznych drzew i kamieni”, „Ścieżka do tajemnicy”, „Szczepienie kija”, „Drzewo, które rośnie we mnie”, „Jesteśmy drzewem, a razem lasem” (podaję w kolejności realizacji). Motywem scalającym podejmowaną problematykę były tytułowe drzewa i kamienie, które w poszczególnych spotkaniach warsztatowych pełniły rolę inspiracji albo stawały się tworzywem powstających obiektów artystycznych. Opisywane działania przyjęły formę warsztatu twórczego ze ściśle określonymi etapami: treningu wyobraźniowego, kreacji wizualnej i dyskusji nad pracami.

Spotkanie pierwsze „Rozmowa okolicznych drzew i kamieni”

Pobudzona podczas treningu wyobraźniowego refleksja nad występującą w naturze relacją kamieni i drzew oraz ich powiązań z miastem kierowała uwagę na miasto (Zieloną Górę) i jego klimat budowany przez nową relację kamieni, symbolizujących trwałość, trwanie w czasie, i drzew jako elementów nowych, dopełniających formę miasta. („Wyobrażam sobie stary las pełen potężnych drzew. (...) Podłożem lasu są kamienie porośnięte mchem. Przychodzą ludzie, wycinają drzewa, z kamieni budują domy. Skupiam się i słucham o czym rozmawiają okoliczne drzewa, pamiętające stary las, i kamienie wmontowane w mury domów i ziemię”³³). Wyznaczona technika frotażu, która miała posłużyć do wykonania „odcisków” miasta wymuszała bezpośredni z nim kontakt, który angażował w owo doświadczanie prawie wszystkie zmysły (słuch, dotyk, wzrok, węch). Wykonane prace zostały przyniesione do galerii i zmontowane na podłodze, tworząc wizualny rejestr, stanowiący subiektywny zapis elementów miasta.

Spotkanie drugie „Ścieżka do tajemnicy” (fot. 2, 3)

Tego dnia refleksja została skierowana na treści wewnętrzne ważne dla jednostki, a jednocześnie skrywane przed światem. Celem działania warsztatowego była ich identyfikacja oraz refleksja nad możliwością ich ujawnienia. Zadaniem uczestników było wykonanie drogi – labiryntu, doprowadzającego do tych treści. Obszar działania każdego z uczestników został z góry określony przez wyznaczenie na podłodze kwadratowych pól.

³² Opis warsztatu na podstawie: E. Józefowski, *Edukacja artystyczna w działaniach warsztatowych*, AHE, Łódź 2019, s. 90-93.

³³ Tamże, s. 90-91.



Fot. 2, 3. Warsztat „Drzewa i kamienie”. Spotkanie drugie „Ścieżka do tajemnicy”, 1988
(fot. E. Józefowski)

Spotkanie czwarte „Drzewo, które rośnie we mnie” (fot. 4, 5)

Problematyka tego spotkania była kontynuacją refleksji nad sobą. Posłużenie się w treści treningu metaforą drzewa rosnącego w każdym z nas było sugestywnym wprowadzeniem do zaplanowanego w kreacji działania. Jego celem była identyfikacja własnej kondycji psychofizycznej. Każdy z uczestników miał przedstawić owo wyobrażone drzewo, symbolizujące stany emocjonalno-mentalne, we wcześniej wykonanym obrysie swojego ciała. Należy wspomnieć, że posłużenie się własnym wizerunkiem czy obrysem intensyfikuje samoświadomość, co w tym warsztacie było istotnym celem. Prace uczestników zostały zainstalowane na ścianach galerii jedna przy drugiej, tak aby postacie robiły wrażenie stojących na podłodze. Ekspozycja, tworząc pasmo wizualnych odniesień, stanowiła pewnego rodzaju książkę artystyczną.

Spotkanie piąte „Jesteśmy drzewem, a razem lasem”

Tematem ostatniego spotkania była refleksja nad rolą kontaktów społecznych i umiejętnością ich budowania poprzez współbrzmienie. Takiemu ukierunkowaniu refleksji służył trening wyobrazeniowy o następującej treści: „Wyobrażam sobie dużą przestrzeń porośniętą trawą. Na wzgórzu stoi drzewo. To drzewo to ja. Kołyszę się na wietrze. Przychodzą inni, wyrastają obok mnie. Jesteśmy niewielkim lasem. Jaki jest mój kolor? Jaki jest teraz wiatr? Kołyszę się na wietrze. Jakie jest moje samopoczucie?”³⁴. Niepełnosprawne dzieci wykonywały pracę na obrysie ciała z pomocą swoich rodziców, ich zadaniem było przedstawienie uczuć i refleksji, jakie pojawiły się w działaniu warsztatowym.

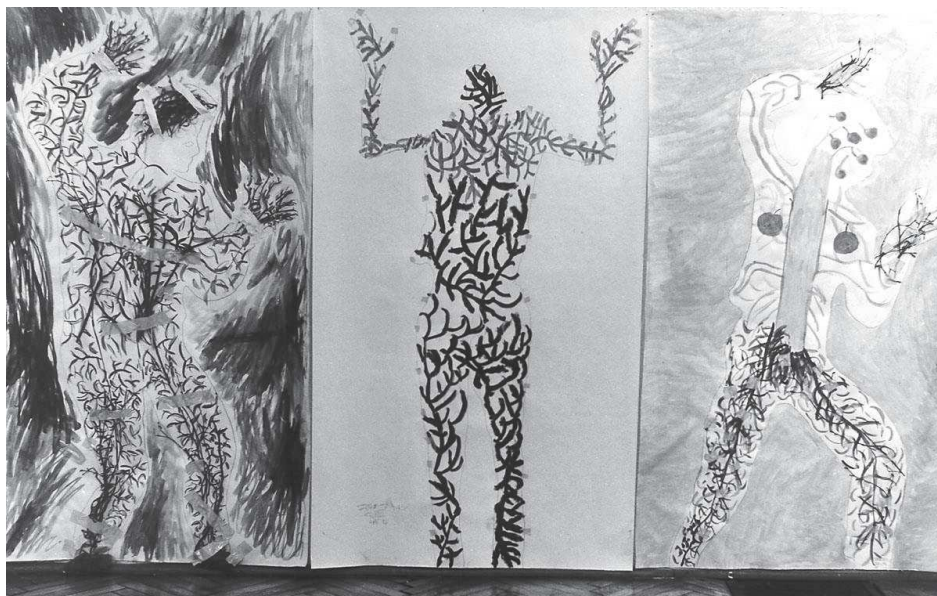
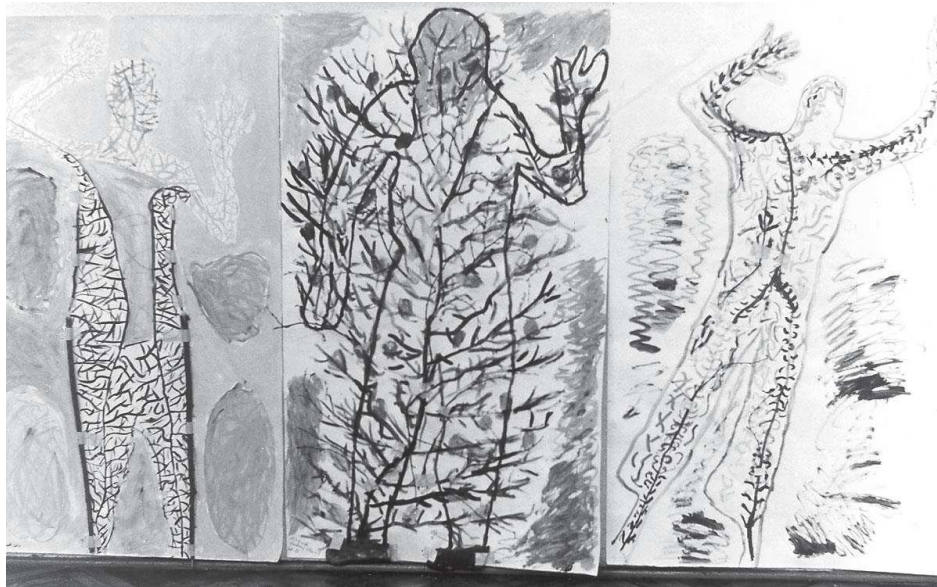
Pięć przedstawionych spotkań, choć tworzyło dopełniającą się strukturę mentalną, to w proponowanej wersji uczestnictwa różnych grup w każdym spotkaniu nie umożliwiło wykorzystania w pełni możliwości pięciospotkaniowego warsztatu. To doświadczenie było impulsem do późniejszych realizacji polegających na podjęciu wielospotkaniowych działań z jedną grupą.

Zarysowany przebieg warsztatów daje możliwość analizy ich koncepcji w kontekście interaktywności. Zaproponowana forma spełnia wstępne kryteria sztuki interaktywnej odnoszące się do odejścia od idei tworzenia materialnego artefaktu na rzecz skupienia się na procesie twórczym i towarzyszących mu doświadczeniach działającego podmiotu – uczestnika działania, co wiąże się ze zniesieniem artefaktu na rzecz partycypacyjnego doświadczenia.

Zaplanowane działania obejmują interakcje zachodzące między artystą a uczestnikami oraz między uczestnikami a tworzonym obiektem. Trening wyobrazeniowy poprzez sugestywność i metaforyczność wypowiedzi inicjował wyobrazeniowy proces generowania obrazów mentalnych, które podczas kreacji stawały się tworzywem myślenia wizualnego. Razem z formą kreacji narzuconą przez technikę, tworzywo czy format pełniły rolę elementów strukturalnych oddziałujących na uczestników poprzez wyznaczanie ram i zakresu ich działań. Charakter tych interakcji w odniesieniu do klasyfikacji Zimmermana³⁵ przekłada się na interaktywność kognitywną i funkcjonalną.

³⁴ Tamże, s. 93.

³⁵ E. Zimmerman, *Narrative, ...* dz, cyt.



Fot. 4, 5. Warsztat „Drzewa i kamienie”. Spotkanie czwarte „Drzewo, które rośnie we mnie”, 1988
(fot. E. Józefowski)

Podsumowanie

Omawiany tu warsztat twórczy przy kreacji plastycznej mieści się w kategorii działań z przestrzeni sztuki ukierunkowanych na komunikację międzyludzką, co kieruje dalszą refleksję w stronę interaktywności. Interakcje generowane w przestrzeni warsztatu zachodzą między artystą, uczestnikami a strukturą warsztatu. Warsztat jest strukturą dyskursywną (dialogiczną), autonomiczną, konstytuującą się w działaniu. O ile narzucona przez artystę struktura wyznaczająca ramy działań uczestników jest stosunkowo trwała, o tyle obszarem partycypacji uczestników jest niewątpliwie treść doświadczeń i forma powstającego obiektu (najczęściej instalacji).

Warsztat twórczy przy kreacji plastycznej mieści się niewątpliwie w nurcie działań sztuki skoncentrowanych na interakcjach międzyludzkich. Powstaje zatem pytanie: czy można go zaliczyć do sztuki interaktywnej, skoro spełnia większość jej kluczowych postulatów? Nieobecność w jego strukturze zaawansowanych technologii cyfrowych wyklucza w zasadzie interaktywność o charakterze eksplicytnym, która zgodnie z poglądem Kluszczyńskiego jest niezbędnym warunkiem sztuki określanej jako interaktywna – interaktywność jest cechą dzieła – dyspozytywu stworzonego przez artystę. Nie można jednak oprzeć się wrażeniu, że osąd ten zależy od przyjmowanej interpretacji samej interaktywności implicytnej³⁶. Jak wskazano wcześniej, w przedstawionej akcji pt. „Głowa” wystąpił element wpływu publiczności partycypującej w działaniu na modyfikację struktury dzieła-wydarzenia, co jest właściwością interaktywności eksplicytnej. Ponadto rola przypisana uczestnikom warsztatu, związana z wypełnianiem jego struktury osobistym doświadczeniem oraz kreacją obiektów wizualnych, jest zaplanowaną ich ingerencją w formę warsztatu. Owa ingerencja nie wpływa wprawdzie na strukturę dzieła, ale określa jego ostateczną formę.

Zważywszy jednak na lansowaną dziś definicję sztuki interaktywnej, warsztat twórczy przy kreacji plastycznej, mimo przynależnej mu cechy interaktywności, nie mieści się w kręgu charakterystycznych dla niej realizacji. W związku z tym niezbędne wydaje się tu rozróżnienie na sztukę interaktywną oraz interaktywne formy sztuki. Te drugie cechuje interaktywność kognitywna i funkcjonalna przypisywana podmiotowi a nie dziełu, a jednocześnie są to realizacje oparte na mediach tradycyjnych, w których technologie cyfrowe nie są wykorzystywane w charakterze medium. Odnosząc się do tego rozróżnienia, należy stwierdzić, że warsztat twórczy zawiera się w kategorii interaktywnych form sztuki.

Bibliografia

Ascott R., *From appearance to Apparition. Communication and Culture in the Cybersphere*, [in:] *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, E.A. Shanken (ed.), CA: University of California Press, Berkeley and Los Angeles 2007.

³⁶ Odwołuję się tu do interpretacji podawanej przez R. Kluszczyńskiego, który łączy interaktywność eksplicytną ze środowiskiem określonym przez technologie cyfrowe.

- Baśniowość życia. Warsztaty twórcze Eugeniusza Józefowskiego 1978-2005 r., Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu, 2005, film dokumentalny, płyta DVD.
- Berleant A., *Przemysłać estetykę. Niepokorne eseje o sztuce*, Kraków 2007.
- Józefowski E., *Edukacja artystyczna w działaniach warsztatowych*, AHE, Łódź 2019.
- Józefowski E., Florczykiewicz J., *Warsztat twórczy jako okazja rozwoju podmiotowego w przestrzeni sztuki*, JAKS, Wrocław 2015.
- Guzek Ł., *Sztuka instalacji. Zagadnienie związku przestrzeni i obecności w sztuce współczesnej*, Wydawnictwo Neriton, Warszawa 2007.
- Kluszczyński R., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Kluszczyński R., *Konceptualizm i sztuka interaktywna. Analiza polskich przykładów*, „Sztuka i Dokumentacja” 2012, nr 6;
http://www.doc.art.pl/pdf_sid6/kluszczyński.r_SID6.pdf [dostęp: 20.11.2016].
- Zimmerman E., *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need Discipline*, [in:] *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Wardrib-Fruin, North, Harrigan P. (eds), The MIT Press, London 2004.

Computes the interactivity.

A creative workshop accompanying artistic creation as the interactive art form

Abstract

The text discusses the topic of interactivity of creative workshop accompanying artistic creation. It points to its source I contemporary art (the art of action and happening) and discusses twoworkshop projects by exposing features contained interactive art. The context for these considerations taken is a discussion of the assumptions of interactive art presented in the first part of the text. Today, the analysis justifies the term creative workshop as an interactive art form.

Keywords: *creative workshop accompanying artistic creation, interactivity in art, interactive art, interactive forms of art*

Abstrakt

W tekście omówiono zagadnienie interaktywności warsztatu twórczego przy kreacji plastycznej. Wskazano na jej źródła ulokowane w sztuce współczesnej (sztuce akcji i happeningu) oraz omówiono dwie realizacje warsztatowe, eksponując cechy przynależne sztuce interaktywnej. Kontekstem dla podjętych rozważań jest omówienie założeń sztuki interaktywnej przedstawione w pierwszej części tekstu. Dokonana analiza uzasadnia określenie warsztatu twórczego jako interaktywnej formy sztuki.

Słowa kluczowe: *warsztat twórczy przy kreacji plastycznej, interaktywność w sztuce, sztuka interaktywna, interaktywne formy sztuki*